



junior

MONOPOLY

2 à 4 JOUEURS
AGE: DE 5 A 8 ANS

CE



MATERIEL

1 plateau de jeu, 24 cartes Chance, 56 stands (4 jeux de 14),
4 voitures en plastique, 1 liasse de billets de banque, 1 dé

BUT DU JEU

Etre le joueur à posséder le plus d'argent dès qu'un des participants est ruiné (c'est à dire dès qu'un des participants se retrouve sans argent).

PREPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit une voiture et la place sur la case Départ.
2. Chaque joueur prend 10 stands (14 si vous jouez à deux) de la même couleur que sa voiture.
3. Mélangez les cartes Chance et placez-les face cachée sur l'emplacement réservé au milieu du plateau.
4. Choisissez un joueur pour tenir la banque. Celui-ci remet à chaque joueur, lui compris, les billets de banque suivants :

5 billets de 1 franc, 4 billets de 2 francs, 3 billets de 3 francs,

1 billet de 4 francs, 1 billet de 5 francs.

Le banquier prend part au jeu, mais doit bien sûr ne pas mélanger son argent personnel avec celui de la banque!

5. Chacun des joueurs lance le dé, celui ayant obtenu le nombre le plus élevé commence la partie. Puis ce sera au joueur situé à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

DEROULEMENT DU JEU

A votre tour:

Lancez le dé et déplacez votre voiture du nombre de cases indiqué par le dé.

Puis, suivez les instructions indiquées sur cette case.

Nota: Vous pouvez partager la même case qu'un autre joueur. Si vous arrêtez votre voiture sur la même case qu'un autre joueur, effectuez alors votre tour de jeu normalement.



Si vous vous trouvez sur :

Une case "ATTRACTION" : 2 cas peuvent se présenter

1. **Aucun stand n'est posé sur la case:**

Vous devez verser à la banque le montant indiqué sur la case. Placez ensuite l'un de vos stands sur la bande colorée en haut de la case. Vous voilà maintenant propriétaire de cette attraction.

2. **Le stand d'un de vos adversaires est déjà posé sur la case:**

Vous devez verser au propriétaire du stand le montant indiqué sur la case.

Si le même joueur possède les 2 attractions de même couleur, vous devez lui verser le double du montant indiqué sur la case.

Si vous vous trouvez sur une attraction sur laquelle est posé un de vos stands, rien ne se passe, attendez simplement le tour suivant.

Une case "PETIT TRAIN"

Lancez le dé à nouveau, et suivez les instructions de la case sur laquelle vous vous arrêtez.

Une case "FEU D'ARTIFICE" ou "SPECTACLE DE DAUPHINS"

Vous devez verser 2 francs dans la loterie gagnante pour assister au spectacle. Placez cet argent dans la case située au coin du plateau et marquée "LOTTERIE GAGNANTE".



La case "LOTÉRIE GAGNANTE"

Si de l'argent se trouve sur cette case lorsque vous vous y arrêtez ... vous avez gagné la loterie! Empochez tout l'argent qui s'y trouve!



La case "JARDIN D'ENFANTS"

Si vous vous arrêtez sur cette case après avoir lancé le dé, rien ne se passe. Reposez-vous là jusqu'au tour suivant.

La case "PAYEZ 3 FRANCS POUR PRENDRE LE TRAMWAY QUI CONDUIT AU JARDIN D'ENFANTS"

Placez 3 francs sur la case Loterie gagnante, puis rendez vous immédiatement au Jardin d'enfants. Vous êtes si fatigué que vous y allez directement, sans passer par la case Départ. Vous ne recevez pas 2 francs. Attendez au Jardin d'enfants jusqu'au tour suivant.

La case "DEPART"

Chaque fois que vous passez par la case Départ, sans forcément vous arrêter dessus, recevez 2 francs de la banque. Ne l'oubliez pas, sinon...pas de chance. En effet, dès que le joueur suivant a pris son tour, vous ne pouvez plus réclamer cet argent.

Une case "CHANCE"

Prenez la carte supérieure du paquet de cartes Chance, lisez à haute voix les instructions, et effectuez ce qui est indiqué, posez-la ensuite, face cachée, à côté du paquet. Si vous avez épuisé toutes les cartes Chance, reprenez toutes les cartes déjà piochées, mélangez-les et replacez-les sur l'emplacement prévu, face cachée.



LES CARTES CHANCE

Le jeu comporte 2 types de cartes Chance

1. Allez sur la case... (plus une carte "Payez 3 francs pour prendre...")

Rejoignez immédiatement cette case avec votre voiture et suivez immédiatement les instructions de cette case. Si vous passez par la case Départ, recevez 2 francs.

2. Stand gratuit.

Laissez votre voiture sur la case Chance et placez un des stands que vous avez en main sur l'une ou l'autre des attractions de la couleur indiquée par la Carte, si cette attraction n'est pas déjà occupée.

- Si les 2 attractions de la couleur de la Carte sont occupées par des stands de couleurs différentes, vous pouvez, si vous le souhaitez, enlever l'un d'entre eux et installer votre stand à la place.
- Si les 2 attractions sont occupées par 2 stands de même couleur et appartenant à un autre joueur, alors, vous ne pouvez pas les déplacer. Reposez votre carte Chance sur la pile des cartes déjà utilisées, tirez en une nouvelle et suivez ses instructions.
- Si les deux attractions sont déjà utilisées par vos propres stands, reposez avec les Cartes déjà utilisées et attendez votre prochain tour de jeu.



N'oubliez pas: Si vous êtes propriétaire de deux attractions de même couleur, vos stands ne peuvent être enlevés par un autre joueur, et vous recevez le double de la somme indiquée lorsqu'un joueur s'arrête sur votre attraction.

LE GAGNANT

La partie se termine lorsqu'un des joueurs n'a plus d'argent. Tous les autres joueurs font alors le total de leurs billets de banque. Le joueur le plus riche remporte la partie.



SERVICE CONSOMMATEURS :
Important ! A Garder.

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à

TONKA FRANCE S.A.
Service Consommateurs
14-16 rue Scandicci
93500 PANTIN

TONKA BELGIQUE
Chaussée de Jette, 518
1090 BRUXELLES
BELGIQUE

© Parker Brothers, division de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915